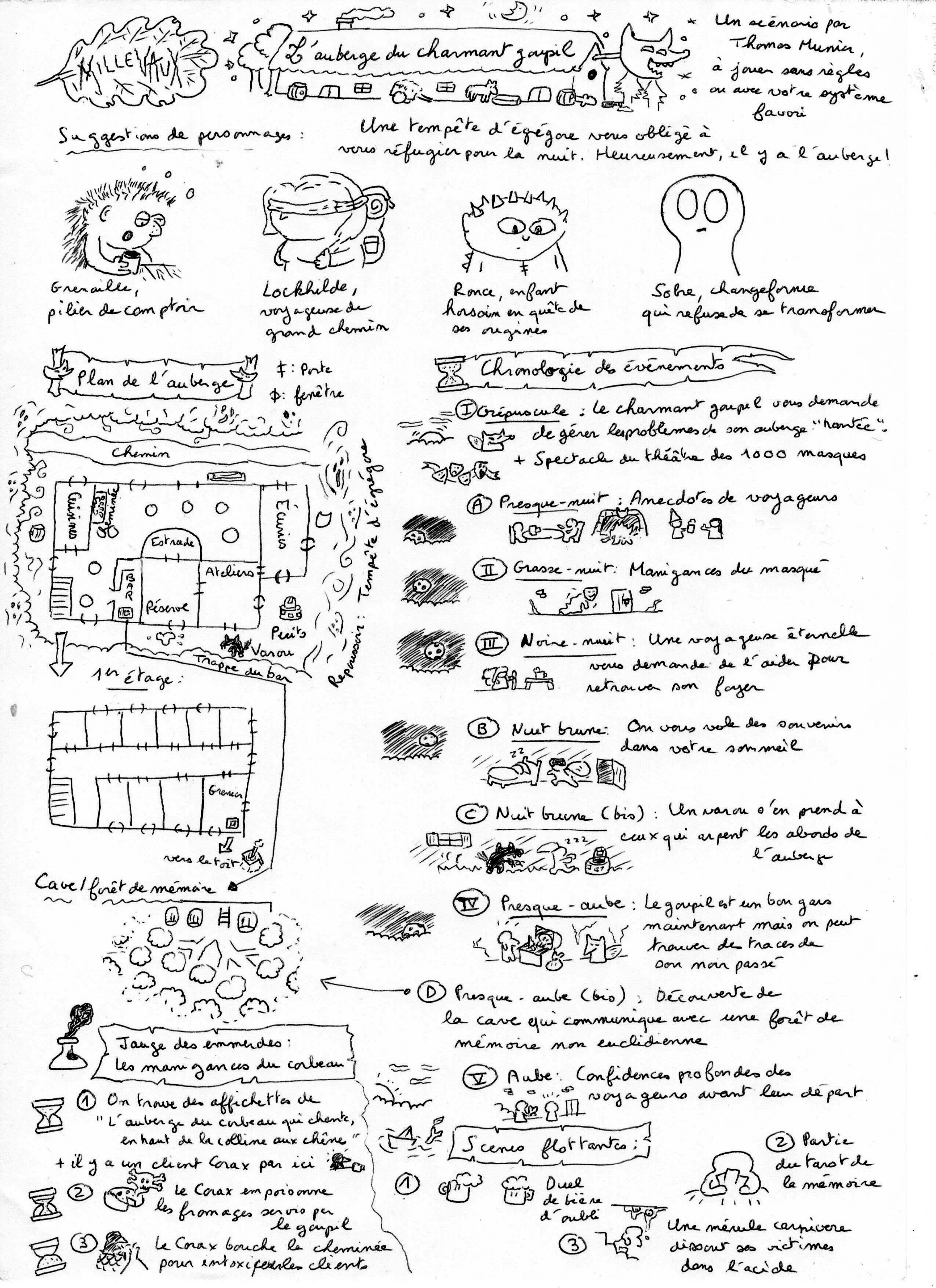


MILLEVAUX
L'auberge du charmant goupil
Un scénario par Thomas Munier, à jouer sans règles ou avec votre système favori
Suggestions de personnages :
Une tempête d'égrégore vous oblige à vous réfugier pour la nuit. Heureusement, il y a l'auberge !
Grenaille, pilier de comptoir
Lockhilde, voyageuse de grand chemin
Ronce, enfant horsain en quête de ses origines
Sobre, changeforme qui refuse de se transformer
Plan de l'auberge
‡ : Porte
$: fenêtre
Chemin
Cuisine
Cheminée
Estrade
Écuries
Ateliers
BAR
Réserve
Puits
Varou
Trappe du bar
Repoussoir : Tempête d'égrégore
1er étage :
Grenier
vers le toit
Cave / forêt de mémoire
Chronologie des événements
I Crépuscule : Le charmant goupil vous demande de gérer les problèmes de son auberge "hantée". + Spectacle du théâtre des 1000 masques
A Presque-nuit : Anecdotes de voyageurs
II Grasse-nuit : Manigances du masque
III Noire-nuit : Une voyageuse éternelle vous demande de l'aider pour retrouver son foyer
B Nuit brune : On vous vole des souvenirs dans votre sommeil
C Nuit brune (bis) : Un varou s'en prend à ceux qui arpent les abords de l'auberge
IV Presque-aube : Le goupil est un bon gars maintenant mais on peut trouver des traces de son noir passé
D Presque-aube (bis) : Découverte de la cave qui communique avec une forêt de mémoire non euclidienne
V Aube : Confidences profondes des voyageurs avant leur départ
Jauge des emmerdes : les manigances du corbeau
1 On trouve des affichettes de "L'auberge du corbeau qui chante, en haut de la colline aux chênes" + il y a un client Corax par ici
2 Le Corax empoisonne les fromages servis par le goupil
3 Le Corax bouche la cheminée pour intoxiquer les clients
Scènes flottantes :
1 Duel de bière d'oubli
2 Partie du tarot de la mémoire
3 Une mérule carnivore dissout ses victimes dans l'acide

L'auberge du charmant goupil : côté MJ

(I) Ce que Charmant Goupil ignore, c'est qu'une bonne partie des problèmes que connaît son auberge ne sont pas dûs au surnaturel, mais aux manigances du Corbeau Chantant, qui fomente des sabotages afin de ternir la réputation de l'auberge du Charmant Goupil et rabattre les clients vers sa propre auberge (cf Jauge des emmerdes)

Ensuite, un spectacle est annoncé sur l'estrade par un homme masqué. Il fait une longue diatribe sur la multiplicité des visages et identités de chaque personne. Puis démarre une pièce de théâtre où le rideau se ferme, s'ouvre sur un nouveau personnage, puis un autre, etc, jusqu'au tournis.

Espionner les coulisses (par la Réserve) permet de comprendre qu'un seul et même changeforme joue tous les rôles. Economique pour Charmant Goupil qui est dans la combine.

(II) Grisé par un sentiment d'impunité, ou poussé dans une fuite en avant existentielle, le changeforme commet diverses farces et manigances sous couvert de multiples apparences.

(III) La voyageuse éternelle a oublié l'emplacement de son foyer. Pour l'aider, il ne faudra pas reprendre la route mais lui faire entreprendre un voyage intime au bout duquel elle réalisera que cette auberge est justement le lieu où elle a grandi.

(IV) Par hasard, guidés par Charmant Goupil en personne ou par un de ses rivals, les personnages découvrent un coffre qui révèle des indices sur le passé très compromettant de Charmant Goupil. L'aubergiste est depuis devenu quelqu'un de bien et tente de faire amende honorable. Les personnages lui accorderont-ils cette seconde chance ?